

SURVIVE THE ISLAND

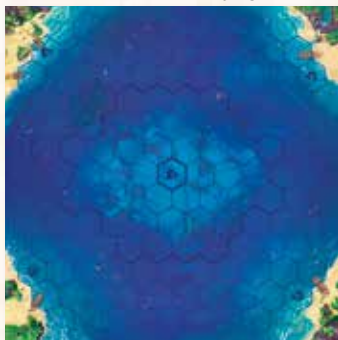
Sua expedição para descobrir os tesouros da Ilha estava indo bem, quando subitamente você começou a ouvir estrondos e tremores por toda parte. Vulcões decidiram despertar após um longo cochilo de séculos, e enormes criaturas ancestrais querem participar da festa...

A ilha agora está lentamente afundando no oceano. É a sua deixa para ir embora carregando o máximo possível! Enquanto você não voltar para a terra, estará em apuros.

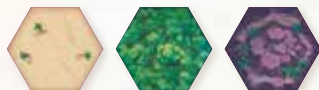
Outros grupos de aventureiros também tentam escapar, e não parecem dispostos a deixá-lo embarcar nas poucas jangadas disponíveis. Fuja dos vulcões e das criaturas que espreitam sob as águas ou floresta adentro, mas, acima de tudo, cuidado com os outros exploradores... e se lembre: a sobrevivência não tem regras!

COMPONENTES

→ 1 tabuleiro de jogo



→ 40 peças de Ilha:
16 praias, 16 florestas e
8 montanhas



→ 50 meeples de Aventureiros
(10 por cor), com um valor
de tesouro de 1, 2, 3, 4 ou 5



→ 13 meeples de Criatura
(5 Serpentes Marinhas,
6 Tubarões, 2 Kaijus)



→ 12 meeples de Jangada, que
podem acomodar 3 meeples
de Aventureiros cada



→ 5 cartas de Auxílio ao
Jogador (1 por cor)



→ 1 dado de Criatura



OBJETIVO DO JOGO

Em *Survive the Island*, você joga com uma equipe de 10 Aventureiros em fuga de uma ilha que está afundando. Cada Aventureiro carrega um tesouro, cujo valor é indicado na base dele.

Salve tantos tesouros quanto puder, e garanta que nenhuma Criatura pegue seus Aventureiros enquanto você os leva para as Ilhas de Resgate... E tudo antes de 3 dos 4 Vulcões entrarem em erupção!

PREPARAÇÃO

A última pessoa a retornar à e salva de uma ilha é designada como o primeiro jogador.

1 Para formar a Ilha de Partida, embaralhe todas as peças de Ilha, em seguida coloque-as aleatoriamente com o lado da paisagem virado para cima nos espaços indicados. Não olhe os versos das peças.

2 Coloque as Serpentes Marinhas no tabuleiro nos espaços marcados com . Coloque os Kaijus e Tubarões perto do tabuleiro.

3 Cada jogador escolhe uma cor e pega os 10 meeples de Aventureiro correspondentes, um Auxílio ao Jogador e 2 meeples de Jangada. Coloque os meeples de Jangada remanescentes perto do tabuleiro.

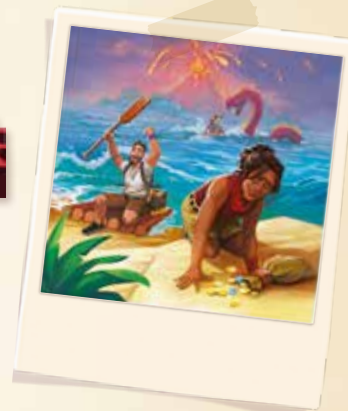
Partidas com 2 jogadores: Cada um escolhe 2 cores - elas contam como uma única cor -, pega os 20 meeples de Aventureiro e os 4 meeples de Jangada correspondentes, com os 2 Auxílios ao Jogador servindo como lembretes das cores.

4 Em sentido horário, os jogadores se alternam para selecionar um dos seus Aventureiros e colocá-lo em uma peça vazia, até que tenham colocado todos os seus Aventureiros na Ilha de Partida.

Depois que a partida começar, vocês não podem mais olhar o valor de tesouro registrado embaixo de seus meeples de Aventureiro! Tentem memorizá-los conforme eles são colocados.

Partidas com 5 jogadores: Após todas as 40 peças serem ocupadas, os Aventureiros remanescentes devem ser colocados em peças que contenham apenas um outro meeple.

5 Os jogadores se alternam para colocar 1 Jangada no espaço de Água vazio adjacente a uma peça de Ilha. Prossiga até que todos tenham colocado as duas jangadas que cada um possui.



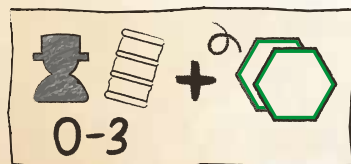


COMO JOGAR

O jogo segue no sentido horário. O turno de um jogador consiste em 3 fases:

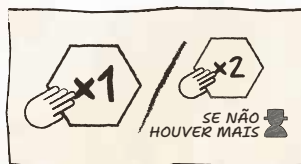
1. Ação

Mova Aventuroiros e/ou Jangadas e use **Habilidades** de peças (veja pág. 4).



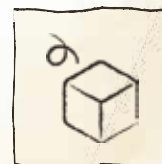
2. Inundação

Remova uma peça do tabuleiro e olhe o verso dela.



3. Criaturas

Role o dado e mova uma Criatura.



Assim que as 3 fases forem completadas, o turno do próximo jogador pode começar.

7. Ação

A. MOVIMENTOS

Durante a fase de Ação, se você ainda tiver Aventureiros para salvar, você pode executar até 3 movimentos de um espaço divididos livremente entre as Jangadas e seus Aventureiros.

--> Mover um Aventureiro a pé

Os pontos iniciais E finais do Aventureiro são uma peça de Ilha, ou uma Jangada ou uma Ilha de Resgate.

--> Mover um Aventureiro a nado

O ponto inicial OU final do Aventureiro é um espaço de Água.



Cada meeple de Aventureiro só pode ser movido a nado uma vez por turno.

--> Mover uma Jangada

Mova uma Jangada vazia ou uma Jangada que você controla para um espaço de Água adjacente sem Jangadas.



Para controlar uma Jangada, você deve possuir pelo menos a mesma quantidade de Aventureiros a bordo que seus oponentes.

Obs.: Quando um Aventureiro está no mesmo espaço que uma Jangada, coloque-o imediatamente a bordo se ainda houver espaço.

B. USAR HABILIDADES

Além dos seus movimentos, e a qualquer momento durante a fase de Ação, você pode usar quantas peças de Habilidade quiser, descartando-as para aplicar os efeitos delas.

Você recebe Habilidades durante a fase de Inundação. (veja pág. 5).



Exemplo de uma fase de Ação:

Ana move um Aventureiro a nado para uma peça de Ilha ①, e de lá para uma Jangada adjacente a pé. ②. Então, ela move outro Aventureiro a nado para uma Jangada ③. Finalmente, ela usa a Habilidade de Remo (H14-2) para mover uma Jangada 2 espaços.



Ilha de Resgate

2. Inundação

Remova qualquer peça de Ilha entre as mais baixas que ainda estão no tabuleiro. Sendo assim, os diferentes tipos de peças desaparecem gradualmente nesta ordem:

Primeiro, as peças de Praia , depois as peças de Floresta , e finalmente as peças de Montanha .

Se houver quaisquer Aventureiros ou Criaturas na peça que você removeu, coloque-os no espaço de Água que acabou de ser revelado.

Olhe secretamente o verso da peça que você removeu.

X Se houver um Efeito , **aplique-o imediatamente e descarte a peça.**

Exceção: Além dos efeitos, peças de Vulcão desencadeiam a contagem para o fim da partida e permanecem no espaço delas. A partida termina assim que os 3 Vulcões forem revelados.

X Se for uma Habilidade , **mantenha a peça virada para baixo e a utilize em uma de suas fases de Ação subsequentes.**

Exceção: Você não precisa esperar seu turno para usar a peça Repelente em retaliação ao ataque de um oponente.

Para uma lista de Efeitos e Habilidades, veja a pág. 8.



Se você não tiver mais Aventureiros para serem resgatados no começo do seu turno, remova 2 peças em vez de 1 durante a fase de Inundação.



SE NÃO
HOVER MAIS 

3. Criaturas



Role o dado de Criatura. Se a Criatura mostrada no dado estiver no tabuleiro, você deverá movê-la (veja Criaturas: Movimentos e Interações, pág. 6).

Obs.: Serpentes Marinhas estão no tabuleiro desde a preparação. Tubarões e Kaijus são acrescentados quando você aplica os efeitos de uma peça de Criatura.



FIM DO JOGO

A partida acaba quando não restar nenhum Aventureiro para ser resgatado, ou quando um 3º Vulcão  for revelado.

Obs.: Se a erupção do 3º Vulcão provocar o fim da partida, você marca 0 pontos pelos Aventureiros que você não conseguiu resgatar.

Conte os pontos de tesouro que você ganhou ao salvar Aventureiros. O jogador com mais pontos de tesouro vence a partida. Em caso de empate, todos os jogadores que empataram compartilham a vitória!

Exemplo de pontuação final:

Jane resgatou 5 Aventureiros enquanto 3 outros foram eliminados. Quando o 3º Vulcão é revelado, os 2 Aventureiros remanescentes dela em uma Jangada são eliminados, já que ela não conseguiu levá-los às Ilhas de Resgate. A pontuação final dela é $4+5+1+2+4 = 16$ pontos.



CRIATURAS: MOVIMENTOS E INTERAÇÕES

Cada Criatura interage com Elementos específicos que ocupam o espaço delas.

Essas interações acontecem quando:

1. A Criatura se move para um espaço ocupado por esses Elementos.
2. Os Elementos são movidos para um espaço ocupado pela Criatura.
3. A Criatura entra em jogo por meio do efeito de uma peça de Criatura (veja pág. 8) e é colocada em um espaço ocupado por esses Elementos.

Se uma Criatura eliminar um Aventureiro ou Jangada, coloque o elemento eliminado próximo ao tabuleiro de jogo. No caso de um Aventureiro ser eliminado, não olhe o valor de tesouro dele.

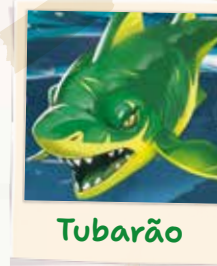


Uma Criatura termina imediatamente o movimento dela se entrar em um espaço ocupado por um ou mais Elementos com os quais ela interage.



Movimento: 1 espaço de Água.

Interação: Elimina Jangadas e todos os Aventureiros (inclusive Nadadores).



Movimento: 1 ou 2 espaços de Água.

Interação: Elimina Nadadores.

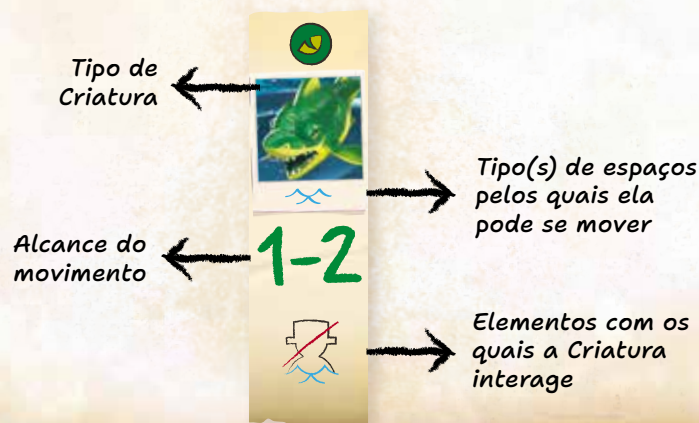


Movimento: 1 ou 2 espaços de Água e/ou Terra.

Interação: Elimina Jangadas, empurra Aventureiros para quaisquer espaços adjacentes (não necessariamente o mesmo) e desloca Criaturas de acordo com as regras de Movimento delas.

Obs.: Mais de uma Criatura pode ocupar o mesmo espaço, com exceção dos Kaijus. Nada pode entrar em um espaço com um Kaiju, exceto outro Kaiju (deslocando o primeiro).

ANATOMIA DO AUXÍLIO AO JOGADOR



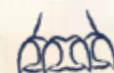
Legenda:



Todos os Aventureiros são eliminados



Jangadas são eliminadas



O Kaiju empurra Aventureiros para espaços adjacentes, e desloca Criaturas de acordo com as regras de Movimento delas.



Apenas Nadadores são eliminados



Espaço de Água



Espaço de Terra

Um Nadador é um Aventureiro em um espaço de Água (não em uma Jangada).

PERGUNTAS FREQUENTES

X Posso ver exemplos de movimentos que eu posso ou não realizar no meu turno?

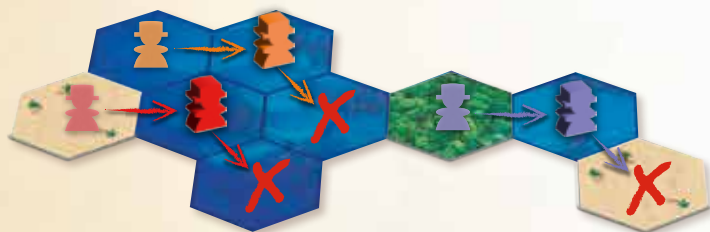
Sim!

Nos exemplos a seguir, cada cor representa um turno diferente.

Turno válido:



Turno inválido:



Cada meeple pode ser movido a nado apenas uma vez por turno (sem contar peças de Habilidade).



O Aventureiro amarelo não pode ser movido para esse espaço de Água a nado nem por meio da Jangada, já que ele não o controla.

X Posso mover um Aventureiro para um espaço ocupado por outro Aventureiro?

Sim! O limite de 1 Aventureiro em cada espaço só conta durante a preparação. Após a partida começar, um espaço pode ser ocupado por qualquer número de Aventureiros.

X Durante a fase de Criatura, como eu decido para onde a Criatura deve se mover? Em qual ordem o Kaiju interage com os Elementos?

O jogador ativo toma todas essas decisões e escolhe a ordem de aplicação das interações.

X O que acontece se eu precisar posicionar uma Criatura em um espaço ocupado por um Kaiju por conta de um efeito de peça de Criatura?

A Criatura não pode entrar em jogo a menos que ela seja um Kaiju. Nesse caso, ele imediatamente desloca aquela que já ocupa o espaço.

X O que acontece se eu revelar o efeito de uma peça de Jangada quando a reserva de Jangadas estiver vazia?

Nesse caso, mova para aquele espaço uma Jangada vazia que já esteja no tabuleiro. Se não houver Jangadas vazias, nada acontece.

X O que acontece quando uma Jangada entra em um espaço com mais Aventureiros do que lugares disponíveis a bordo?

Isso é raro. Nesse caso, o jogador ativo decide quem sobe a bordo da Jangada.

X Posso usar a Habilidade de uma peça de Golfinho para mover um Aventureiro de uma peça de Ilha ou uma Jangada para um espaço de Água?

Não. Golfinhos estão no Mar, e apenas Nadadores podem se agarrar às barbatanas de Golfinhos conforme eles passam.

X Se eu usar a Habilidade de uma peça de dado de Criatura, eu ainda rolo o dado para a fase de Criatura?

Sim!

X Se eu usar um Repelente, meus Aventureiros ainda são afetados pela interação com a Criatura?

Não! Todos os Aventureiros e/ou Jangadas que compartilham o espaço de uma Criatura são poupados e permanecem naquele espaço.

X Posso usar um Repelente para remover mais de uma Criatura?

Não, você não pode. Você só pode usar 1 Repelente contra 1 Criatura (ou seja, 1 Repelente por Criatura).

CRÉDITOS

Design de jogo: Julian Courtland-Smith

Desenvolvimento: L'Atelier

Arte: Mr. Cuddington

Arte adicional: Cloé Dessolain,

Stéphane Gantiez, Umesu Lovers

Layout de regras: Good Heidi

GALÁPAGOS

Tradução: Mateus de Ornellas

Revisão: Felipe Ramos e Fabio Gullo

Diagramação: Felipe Godinho

www.mundogalapagos.com.br



ESCANEE
PARA MAIS
INFORMAÇÕES!



© Asmodee Group 2024.
Todos os direitos reservados.

Descrição das peças

PEÇAS COM EFEITOS

(Devem ser aplicados imediatamente)



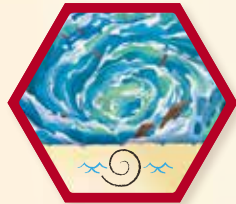
Criatura Verde: Coloque um **Tubarão** neste espaço. Se todos os Tubarões estiverem no tabuleiro, mova um para este espaço.
Distribuição de peças: x3 x3



Criatura Azul: Coloque um **Kaiju** neste espaço. Se todos os Kaijus estiverem no tabuleiro, mova um para este espaço.
Distribuição de peças: x3 x2



Jangada: Coloque uma Jangada neste espaço.
Distribuição de peças: x1 x3



Redemoinho: Remova do tabuleiro todos os Elementos (Aventureiros, Criaturas e Jangadas) que estejam ocupando este espaço e todos os espaços de Água adjacentes.
Distribuição de peças: x2 x4



Vulcão: Remova do tabuleiro todos os Elementos (Aventureiros, Criaturas e Jangadas) que estejam ocupando este espaço. Deixe o Vulcão virado para cima neste espaço. O espaço não pode mais ser acessado.
Lembrete: Quando o 3º Vulcão é revelado, a partida acaba!
Distribuição de peças: x4

PEÇAS COM HABILIDADES

(Devem ser guardadas e usadas em uma fase de Ação subsequente)



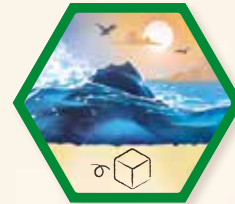
Remos: Mova uma Jangada vazia ou que você controle 1 ou 2 espaços.
Distribuição de peças: x2



Golfinho: Mova um de seus Nadadores 1 ou 2 espaços de Água. Esse movimento pode terminar em um espaço de Terra ou em uma Jangada.
Distribuição de peças: x3 x1



Mergulhar: Mova qualquer Criatura no tabuleiro para qualquer espaço de Água vazio.
Distribuição de peças: x2



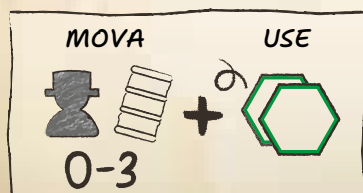
Dado de Criatura: Role o dado e mova a Criatura correspondente de acordo com a regra de Movimento dela.
Distribuição de peças: x2 x2



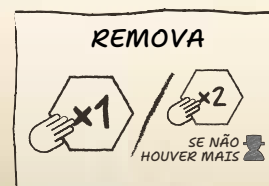
Repelente: Você pode usar esta **Habilidade** a qualquer momento que um de seus Aventureiros estiver no mesmo espaço que um **Tubarão** ou um **Kaiju**. Remova a Criatura do tabuleiro.
Distribuição de peças: x2 x1

Lembrete do turno do jogador

Ação



Inundação



Criaturas

